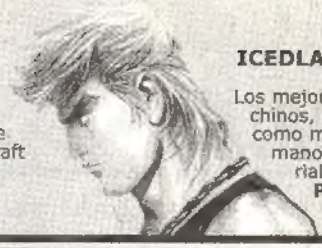
DISNEY

Gracias a Cabeza de Perno y Plaza Gárgola ya contamos con varios comics de la Disney! Descubrí que títulos!
PAG. 13

DEUX

Reseñamos varios títulos de esta editorial argentina, conoce Tortugas Ninja, Warcraft y Give Me Liberty.
PAG. 22



ICEDLANDS

Los mejores comics chinos, más conocidos como manhuas, de la mano de esta editorial española
PAG. 12

NUMERO 2

JULIO 2007
DIARIO GRATUITO - PROHIBIDA SU VENTA

LA REVISTERIA comics

QRG
Moaggi
PRESS

ALBERTO BRECCIA

El gran maestro de la historieta argentina a fondo. Biografía y obras de un referente obligado de la historieta mundial.

LA MUERTE DEL CAPITAN AMERICA

UN MARTIR DE LA LIBERTAD

Analizamos a fondo la noticia que hizo eco en todos los medios. Todo sobre esta controvertida muerte.

ASTIBERRI EDICIONES

Ya están aquí los imprescindibles títulos de esta editorial. Te reseñamos algunos y presentamos sus diferentes colecciones.

SAINT SEIYA

Una nota sobre un clásico del manga que en nuestro país se conoció con el nombre de Caballeros del Zodiaco.
PAG. 18

EL PODER DE LAS PALABRAS

Todo sobre el artista británico, que para muchos, es y será el más grande guionista en la historia del comic. Misterioso y genial guionista y mago... en este número conocé la vida y obra de este emblemático personaje del noveno arte.
PAG. 4

ALAN MOORE

EDUARDO RISSO

Un reportaje exclusivo con uno de nuestros más exitosos artistas. Que ha trascendido fronteras gracias a su virtuoso uso del blanco y el negro.
PAG. 10

LA HISTORIETA ARGENTINA TOCA DE PRIMERA

Dante Ginevra , un artista que la descose. Su biografía y una tira inédita de su autoría. CONTRATAPA

EDITORIAL

Quizás sea un recurso trillado, pero no podemos evitar comenzar este segundo número, sin una larga lista de agradecimientos.
Gracias a los mails de los lectores, las felicitaciones de nuestros pares, los halagos de los artistas y por supuesto el apoyo recibido por las distintas tiendas que auspician en este numero.
Para estos negocios que confían en nosotros, y por supuesto para nuestros lectores, esta dedicado este segundo numero, ya mucho más ambicioso que su predecesor, (algo que estamos seguros se irá reiterando numero a numero) que cuenta con más paginas, más notas, más colaboradores de lujo.
Todo este apoyo nos da fuerza y confirma, que el crecimiento de la historieta es un fenómeno imparable, del cual queremos ser parte, ayudando desde nuestro lugar a la difusión de este hermoso arte...
Estamos seguros que la Historieta será tan popular como lo fue en tiempos pasados, y desde nuestro trabajo y desde estas paginas, seguiremos trabajando en ello.
Así que con toda esta alegría llegamos a estas nuevas 24 paginas repletas de información en un numero de varios grandes autores, como lo son Alan Moore, Alberto Breccia y Eduardo Risso (en un exisito reportaje), donde conocerán nuevas editoriales, y sus títulos más destacados. Podrán disfrutar de una nueva sección, donde iremos reporteando a conocidas figuras del circuito de la historieta (En este numero Graciela de Entelequia). Además informes especiales sobre grandes obras (Capitan America, Saint Seiya) entre muchas otras cosas.

Ojalá que lo disfruten tanto como nosotros. Gracias nuevamente y bienvenidos a este segundo capitulo.

Alejandro González.

INDICE

3 QUE ES EL COMIC?
El niño amarillo

4 ALAN MOORE
El poder de las palabras

9 NORMA MANGA RESEÑA

10 EDUARDO RISSO
Reportaje

12 ICEDLANDS EDICIONES

13 COMICS DISNEY

14 ALBERTO BRECCIA
Un laburante del tablero

16 ASTIBERRI EDICIONES

18 SAINT SEIYA
Bajo el signo de Sagitario

20 CAPITAN AMERICA
La muerte del heroe

22 RESEÑAS
Deux Graphica Studio

23 UNA CHARLA DE CAFÉ
Graciela de Entelequia

LA REVISTERIA comics PRESS

Editor Responsable
Alejandro F. González
alejandrog@larevisteria.com.ar
Redacción
José Ricardo Villarreal
ricardo@larevisteria.com.ar
Diseño y Diagramación
Juan Damián Correa Zaffuto
juandy@larevisteria.com.ar
Ventas y Publicidad
Marcelo D. González
marcelog@larevisteria.com.ar
Colaboraron en este número
Diego Agrimbau
Laura Vazquez
Cristian Mallea
Dante Ginevra

LA REVISTERIA COMICS PRESS es propiedad de Lunimar S.A.
Registro de propiedad intelectual en trámite.
Distribución Gratuita. Prohibida su venta.
Las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y son de carácter ilustrativo.
Difundir historieta es difundir cultura.

Para venta al por mayor

Lunes a Viernes de 8:30 hs. a 18:00 hs.
Ulrico Schmidl 5620, Capital Federal
Tel/Fax: (011) 4642-5130 / 4643-0010

Visita
www.larevisteria.com.ar
El mayor catálogo de historietas online en castellano

¿QUÉ ES EL COMIC?

EL NIÑO AMARILLO

¿Fue Yellow Kid, la creación de Richard Fenton Outcault, realmente el primer comic? El debate esta abierto...

16 de Febrero de 1896. Para muchos expertos esa es la fecha del nacimiento de la historieta. Como contamos en el número anterior los antecedentes del comic se remontan hasta las pinturas en las cavernas que realizaban los hombres primitivos. Pero en las últimas décadas del siglo XIX aparecen en los grandes diarios, ilustraciones que narran a través de una secuencia una situación, a veces acompañada por un texto. La historieta como tal esta apunto de nacer.

Desde 1895 en el New York World se publica la ilustración cómica Hogan's Alley, de Richard Fenton Outcault. Estas ilustraciones son protagonizadas por un pícaro niño irlandés-oriental y sus amigos en los barrios humildes de New York.

Pero ese bendito 16 de Febrero en la tira aparece un loro que emite unas palabras a través de un globo de texto. Por ende esta tira fue la primera en combinar la organización de su discurso en secuencia de imágenes y la integración de la palabra mediante globos. Pero para muchos expertos realmente esta fue una protohistorieta, y que la primera historieta no fue esa si no la aparecida el 25 de octubre de 1896, en la cual Outcault dibuja para el New York Journal, a su personaje protagonizando una tira titulada The Yellow Kid and His New. En esta tira el protagonista y un loro hablaban utilizando globos. Y la acción transcurría en dos viñetas y no en una como en la del 16 de febrero.

THE YELLOW KID AND HIS NEW PHONOGRAPH.
A Farce, a Comedy and a Tragedy, All in One, Showing How, in Every Case, Murder Will Out, and Virtue is Its Own Reward.

GLOSARIO

CROSSOVER:

Esta palabra es utilizada para nombrar la interrelación de historias y personajes un una obra. De esta manera se mezclan dos universos diferentes, dando una historia que tiene en la mayoría de veces a dos personajes emblemáticos compartiendo una misma historieta.

Los Crossover son habituales en los comics de superhéroes. Así podemos encontrar series protagonizadas por Superman y Spiderman por ejemplo o personajes como Batman enfrentándose a villanos de la talla de Jack el Destripador.

Un Crossover puede significar la interrelación de dos o mas personajes sean superhéroes, villanos, etc, como así también la presencia de alguno de ellos en un lugar o tiempo, no propios de su imaginario. (por ejemplo: Los 4 fantasticos en Gotham City).

VIÑETA:

Una historieta separada a veces en capítulos, otras veces solo por sus distintas hojas, tiene como unidad mínima LA VIÑETA. La misma captura un instante en la historia, y de su relación con otras viñetas (secuencia) es de donde nace la historieta.

La misma esta delimitada por líneas, puede tener diferentes tamaños y en ella conviven imagen y texto. Su lectura en occidente es de izquierda a derecha, y de arriba hacia abajo, contrario a lo que sucede en por ejemplo los mangas (provenientes de Japón).

CURIOSIDADES

SENTIDO DE LECTURA

Para todos los habituales lectores de manga esto hace rato que no es una curiosidad, pero aquellos lectores que aun no conocen este genero, seguramente se sorprenderán al saber que en nuestro país, los mangas son publicados en el sentido de lectura original, por lo que deberán ser leídos de derecha a izquierda y sus hojas de atrás para adelante, como es el sentido de lectura japonés. Estos mangas son publicados por Editorial Ivrea.

ALAN MOORE

EL PODER DE LAS PALABRAS

Cuenta la leyenda que afines del siglo pasado, más precisamente en los 80, desde las brumosas islas Británicas, un mago oscuro de cabellos tan largos que no dejaban ver su rostro, de barba interminable y de mirada intensa-penetrante-profunda llegaría a las costas americanas.
Una vez en aquel lugar haría temblar las estructuras de una industria con su poder. Con el poder que brindan las palabras. Él revolucionará la industria del comic desde sus bases... Esta es la historia de Alan Moore.

[Antes de comenzar con esta breve biografía deben tener en cuenta lectores que el autor de dicha nota considera a Moore un genio. Por lo tanto la misma puede ser tildada de parcial en algunos momentos pero el autor de la misma dice que no se puede ser objetivo cuando se escribe una biografía sobre un guionista que domina a la perfección los mecanismos narrativos y simbólicos de la historieta. Un escritor capaz de plasmar en un par de viñetas el sentido existencial de la vida. También el autor aclara que en próximos números se profundizará sobre dos de las historias más conocidas y aclamadas del autor: Watchmen y V de Vendetta.]

Desde su nacimiento

Nacido un 18 de Noviembre de 1953 en Northampton, Inglaterra, ciudad industrial entre Londres y Birmingham. Es el mayor de los hijos del matrimonio de obreros conformados por Ernest Moore y por Sylvia Dorren. Su niñez y juventud fueron influenciadas por la pobreza de su familia, así como por las excentricidades de su abuela, una mujer muy religiosa y supersticiosa. Fue expulsado de su colegio secundario y no fue aceptado en ninguno otro colegio. En 1971 esta desocupado y sin ningún tipo de formación profesional. Es durante ese tiempo que se dedica a Embryo, ese es el nombre del fanzine donde publicará sus primeras historietas. Moore en 1974 se casa con Phyllis, de esa unión nacen sus dos hijas Amber y Leah. En 1979 comienza a publicar sus tiras en la revista semanal Sounds, bajo el seudónimo de Curt Vile pero no le convence su manera de dibujar, entonces decide concentrarse y enfocarse en los guiones. A comienzos de 1980 realiza sus primeras historias para la prestigiosa revista 2000 A.D., el hogar de Jugde Dredd.

Sus primeros pasos

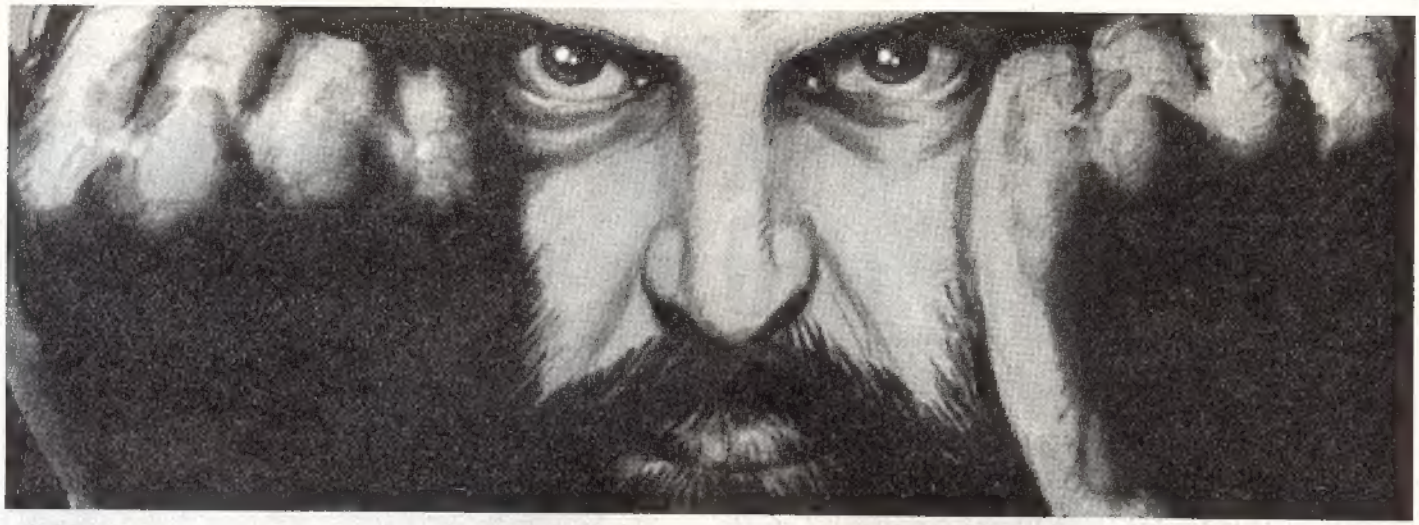
Sus máximas influencias, entre otros, son los escritores Michael Moorcock, William S. Burroughs, Jorge Luis Borges y dentro del noveno arte se encuentran Will Eisner, Jack Kirby y Bryan Talbot.
En su estadía en 2000 A.D., crea y guioniza. La balada de Halo Jones. Una serie de historias cortas sobre viajes temporales que se recopilo con el nombre Time Twisters y Dr. Quinch. A principios de esa década trabajaría para la subsidiaria británica de Marvel Comics primero en la serie Dr. Who Weekly y reemplaza a Dave Thorpe en Captain Britain (Capitán Britania). En 1982, escribe guiones para la revista Warrior y da inicio a su serie Marvelman, una serie que aun permanece inédita en castellano y en la que Moore demuestra lo bien que conoce el genero de superhéroes. También en ese periodo inicia su serie V for Vendetta, donde dejara notar claramente su ideología anarquista, por la que recibirá el premio Eagle en calidad de Mejor Guionista.

En las tierras de Merlín había surgido un nuevo mago...

La llegada a un nuevo mundo

En 1984, un editor de DC Comics,

Lein Wein, estaba interesado en tener a Moore entre sus guionistas posteriormente luego de haber leído algunos de sus comics. Des-



pués de una serie de conversaciones, Moore acepta la propuesta de guionizar una serie; ya que más que un desafío se presentaba la oportunidad en poder estructurar mejor una serie, hay que recordar

que las historias que publicaban en Inglaterra no sobrepasaban las 12 paginas. La serie que realizo para DC fue Swamp Thing, en la cual se mantuvo cuatro años y con el que consiguió no sólo devolver la fama y el interés al personaje, sino también renovar y actualizar el género de terror, con el que obtuvo el reconocimiento de la crítica internacional.

En 1986 hizo temblar los cimientos del mundo del cómic de superhéroes con una aproximación realista en la serie limitada: Watchmen, que se convertiría en una de las obras más destacadas de la década, y con el tiempo, en la obra maestra de Alan Moore. En 1988 realiza su último trabajo para DC: Killing Joke. Que es sin duda una de las mejores historias protagonizadas por Batman y el Joker.

Watchmen fue todo un éxito para DC Comics, esto provoca un enfrentamiento entre Moore y la compañía por derechos y regalías. Decepcionado por el trato recibido abandona DC Comics. Tras este periodo, pasó varios años "retirado", en los cuales realizó historias y pequeños guiones para editoriales independientes y alternativas. De esta etapa destacamos From Hell (Desde el Infierno), un oscuro y grandioso relato realizado junto al dibujante Eddie Campbell. En este periodo también publico Brought to light (1989) y A Small Killing (1991).

Caída y Renacimiento

Económicamente su etapa en las editoriales independiente no fue muy buena, y para demostrar que es un simple mortal y que necesita del vil dinero para sustentarse realizo, a principios de los 90, algunos de los comics más vendidos de Image Comics, la editorial estrella de esa década. Pero se nota que todos fueron hechos bajo pedido, obviamente hay algunas perlitas como los son los comics de Supreme (Para más información sobre esa serie leer la nota sobre este personaje en la próxima Comic Press).

Después de lograr un acuerdo con Wildstorm, uno de los estudios de Image Comics, Moore decide regresar al ruedo con todo y de su cabeza surgió ABC Comics, un sello editorial, donde volcara toda su producción, para el que ha creado títulos como The League of Extraordinary Gentlemen (Kevin O'Neil),Top Ten (Gene Ha), Tom Strong (Chris Spouse) o Promethea (J.H. Williams III).

Al poco tiempo de fundar este sello, Wildstorm es absorbida por DC Comics. Y nuestro barbudo mago estuvo apunto de bajarse del proyecto pero igualmente la permanencia en su propio sello no duro mucho...

A mediados de 2005 entregó su último guión de la excelente "The League of Extraordinary Gentlemen" (con dibujos de Kevin O'Neil), rompiendo así definitivamente con Wildstorm y su casa matriz, DC Comics.

Y ahora que?

Uno de sus últimos trabajos publicados fue la novela grafica Lost Girls, una historieta con tintes pornográficos, protagonizada por tres conocidos personajes femeninos de finales del siglo XIX y de principios del siglo XX: Alice, Wendy y Dorothy. Ellas se conocen ya adultas y se involucran mutuamente en una serie de aventuras sexuales en el marco de una sociedad muy reprimida y conservadora. Los dibujos fueron realizados por Melinda Gebbie, que recientemente contrajo matrimonio con el mago de Northampton. El trabajo comenzó en 1991, publicándose los primeros seis capítulos en una antología de la revista Taboo, pero no se concluyó hasta mediados de 2006, en donde fue lanzada como novela gráfica por la Editorial Top Shelf. Esta editorial lanzará en el 2008 el tercer volumen de The League of Extraordinary Gentlemen (Volume III): Century. Una miniserie de tres números dibujadas, obviamente, por Kevin O´Neill. Hoy en día, Alan Moore esta casi retirado del mundo del comic pero igualmente sigue creando mundos ficticios para sus novelas. Y sigue profundizando sus conocimientos sobre magia y esoterismo. Seguramente muy pronto nos sorprenda con otra obra maestra, queda alguna duda al respeto.

Foto del casamiento de Moore capturada por Neil Gaiman

UNA HISTORIA PARIDA EN EL INFIERNO

Muchos consideran a From Hell una de las mejores novelas graficas escritas por Moore. Una historieta donde el autor analiza su visión sobre los crímenes realizados por Jack el destripador en Whitechapel. La parte gráfica corrió por cuenta de Eddie Campbell.

Aquí un extracto de una critica realizada por Diego Agrimbau y Laura Vazquez.*
Los infiernos de un autor. A propósito de From Hell de Alan Moore

TRANSICIÓN POR MOORE

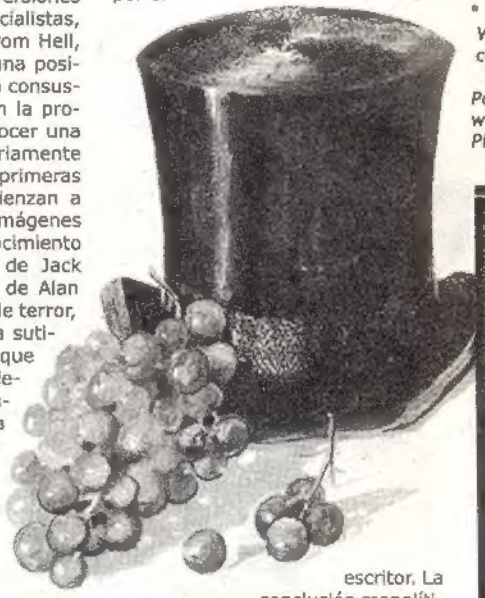
Hay una especie de naturaleza cíclica en la manera en que los imperios, las civilizaciones se alzan y caen, ese mismo ciclo parece que se está acelerando ahora. Yo estoy interesado en esos momentos, en esos puntos de transición. Con Watchmen tienes un mundo que llega a un momento de transición, lo mismo pasa en Miracleman... ¡Y en From Hell! Ahí tienes el final de la época victoriana y el doloroso nacimiento del siglo XX. Creo que en esos tiempos de transición podemos conocernos mejor. Cuando estamos metidos en nuestra rutina no creo que actuemos como somos. Creo que cuando estamos en crisis, (no quiero referirme a algo negativo, hasta donde sé el origen de la palabra no tenía connotaciones negativas ni positivas, sino que hacía referencia a que las cosas llegaban a una fase de cambio) probablemente en esos tiempos en los que las cosas llegan a un punto de inflexión nos encontramos con los momentos más reveladores, aquéllos en los que podemos conocer mejor en qué consiste la condición humana.

Alan Moore de un reportaje concedido a la web de Planeta DeAgostini Comics.

"Prodigar elogios a Alan Moore a esta altura de su bibliografía parece un mal inevitable. Ya es conocida y comprobada su extraordinaria capacidad para urdir tramas, construir personajes y dotar a sus historias de una ambición trascendental, que luego es reconocida por sus lectores. Es desde esta perspectiva que la obra From Hell merece una mirada especial. El caso de Jack el Destripador es un hecho policial relatado en múltiples ocasiones, pero cuyas complejidades y versiones son terreno común de especialistas, aficionados y curiosos. From Hell, en primera instancia, es una posibilidad para los lectores no consustanciados previamente con la profundidad del caso, de conocer una historia real extraordinariamente rica y cautivadora. En las primeras páginas del libro ya comienzan a desvanecerse las típicas imágenes cristalizadas por el conocimiento rudimentario: la historia de Jack el Destripador, en manos de Alan Moore, no es una historia de terror, ni policial. El realismo y la sutileza del relato preludian que se trata de una obra que deberá leerse con una predisposición bien distinta a la que el lector de historietas está comúnmente habituado. Es de este modo que Alan Moore intenta escribir su propia trama original sobre la trama ya existente del caso de Jack el Destripador. Ahora bien, evaluemos el resultado.

La teoría de Alan Moore descrita posee una belleza propia, es elegante, intelectualmente admirable. Su desarrollo durante el resto del libro es correcto, sin embargo nunca logra consolidarse del todo en una comunión total con la historia real, la documentada...

Las obras anteriores de Moore, entre muchas otras cualidades, se caracterizaban por no ser cerradas, por permitir al lector disfrutar de la libre interpretación. Por el contrario, From Hell es una obra más hermética, donde todas las interpretaciones están previamente urdidas por el

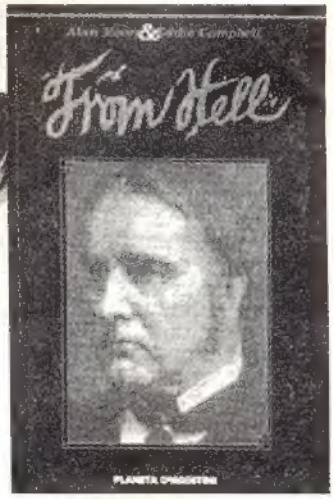


escritor. La conclusión monolítica a la que la obra parece llegar, es la comprobación de la hipótesis del autor: el caso de Jack el Destripador es la fundación mítica del siglo veinte.

From Hell no es una obra perfecta, pero le alcanza para ser genial. Y Alan Moore vuelve a dejar un gran legado tras de sí, el de haber elevado el listón una vez más, para que la historieta siga creciendo en su consideración social y acrecentando sus propias ambiciones artísticas. Un legado, para nuestro medio, trascendente."

** Diego Agrimbau guionista y Laura Vazquez guionista y especialista en comics.*

Para leer el texto completo visita www.tebeosfera.com/Obra/Tebeo/Planeta/From_Hell.htm



Portada de la ediciòn de Planeta DeAgostini

LA REINVENCION DEL ENTRETENIMIENTO

Ahora que Norma Editorial comenzó a editar este sello fantástico, un repaso por sus principales series: Tom Strong, Top Ten y Promethea.

TOM STRONG

Es una serie de ciencia ficción y aventuras galardonada con dos premios Eisner en el cual (junto con el dibujante Chris Sprouse) recupera el pulp más clásico. Hombres modulares, aztecas, mujeres nazis... todo es posible en este comicbook. En 1899, un científico y su mujer viajan a una isla apartada de toda influencia de la civilización con el objetivo de concebir un hijo (Tom) y educarlo apartado de la vida y la sociedad del momento, potenciando al máximo sus capacidades físicas y mentales. Cuando Tom aún es un niño, sus padres mueren y es adoptado por los nativos de la isla, que le dotarán de las sorprendentes habilidades que hoy, 100 años más tarde, aún posee.

En este primer volumen viajaremos al pasado y conoceremos la historia y los orígenes del personaje, aunque también asistiremos a nuevas aventuras en el presente de nuestro héroe en Millennium City. Además del dibujo de Sprouse, también podremos disfrutar de historias cortas surgidas de los lápices de diversos autores, como Dave Gibbons, Arthur Adams, Gary Frank o Jerry Ordway. Haste el momento

PROMETHEA

La mayor fuerza del ser humano no es la ciencia o la tecnología, sino la imaginación. Descubre con PROMETHEA el mundo de la inmateria, el lugar en el que viven todas las historias y mitos y donde todo es posible.

Esta serie, que ha sido galardonada con varios Premios Eisner (Mejor Guionista en 2000, Mejor Serie Regular, Mejor Colorista y Mejor Equipo de dibujante y entintador), es una muestra del interés del autor por todo lo relacionado con la magia. Moore, que se declaró "mago practicante", encontró en PROMETHEA un cómic en el que poder volcar parte de sus investigaciones y conocimientos sobre la magia, la filosofía, el humanismo... todo sumado a su inagotable imaginación y al excelente dibujo de J.H. Williams III (Desolation Jones), da lugar a un resultado impactante. En palabras del propio autor, "una mezcla interesante de humor, romance y fantasía onírica".

Sophie Bangs es una joven universitaria de una Nueva York futurista. Un día, mientras investiga la figura de Promethea para un proyecto académico, recibe un misterioso mensaje que le intenta convencer para que abandone sus investigaciones. Lejos de desistir, Sophie prosigue con su trabajo poniendo su vida en peligro. Tras sobrevivir a la visita de una criatura desconocida, nuestra protagonista experimentará una serie de cambios que la llevaran a encarnar a Promethea, la personificación de la imaginación que se ha ido manifestando a lo largo del tiempo a través de diferentes personas. Ella deberá controlar sus habilidades y defenderse de los enemigos que quieren acabar con esta leyenda de la mitología.

TOP TEN

Alan Moore, Gene Ha y Zander Cannon son las tres mentes criminales que han agitado las bases del cómic con el objetivo de cambiar el mundo de los superhéroes y las novelas policíacas. Visita el Distrito 10, la zona más peligrosa de Neópolis. Allí te puedes encontrar con los casos más extraordinarios en la ciudad más sorprendente, con los criminales más alucinantes y los agentes menos convencionales.

Neópolis es una ciudad futurista habitada única y exclusivamente por todo tipo de seres "más que humanos": alienígenas, monstruos, robots inteligentes y seres con implantes cibernéticos, vampiros y seres sobrenaturales de toda ralea, dioses de distintos panteones mitológicos, gente con habilidades metahumanas y antiguos superhéroes... todos los habitantes son cualquier cosa menos lo que entendemos por "humanos normales". El trabajo en una comisaría nunca ha sido fácil: mucho trabajo y muy peligroso. Pero el trabajo de policía en Neópolis es aún más peligroso. Los matones se convierten aquí en monstruos de treinta metros de alto, los asesinos en serie son aún más letales y los acosadores sexuales son.... invisibles. Pero los policías de Top Ten van desde seres invulnerables a personas dotadas de un arsenal termonuclear. Éste es el mundo y el trabajo en el que tendrá que integrarse Robyn Slinger, una recluta recién salida de la academia de policía. Hay que destacar el arte de Gene Ha, la cantidad de personajes extraños y los guiños que hay en sus paginas son un verdadero espectáculo. Esta es una declaración suya sobre la serie: "Muchas series de aventuras tratan acerca de la gloria. Te enfrentas al enemigo, lo derrotas con valentía y sabes que eres poderoso y una buena persona. Top Ten trata acerca de cómo arreglárselas. Es lo que hace la gente de verdad. Los problemas no se resuelven de una manera tan sencilla como pegar a tus enemigos. Incluso los antiguos nazis no son demoníacos. Te enfrentas a los compañeros de tu empresa, intentas hacer tu trabajo, y esperas haber hecho más bien que mal al final del día. Creo que ésa es la razón por la que puedo pasarle Top Ten a amigos míos que no leen comics y les encanta. Aunque trata sobre gente con ropa ajustada y superpoderes, la manera en que se enfrentan al mundo no suena falsa o demasiado simplista."

Norma Editorial publico completa la miniserie de Top Ten en un solo tomo de 352 paginas a todo color. Cartone.

ALAN MOORE: EL PODER DE LAS PALABRAS \ OBRAS IMPRESCINDIBLES

Swamp Thing

Este es el comic que marco un antes y después para DC Comics y para el comic fantástico para adultos, además es el único titulo regular que realizaría para esta compañía Alan Moore. Una historia de horror protagonizado por un Swamp Thing, la historia de una criatura surgida de un pantano de Louisiana. Horror y romance se conjugan en esta fascinante historia fantástica. La edición es en blanco y negro, y no a color como la original, para muchos es un acierto ya que podemos apreciar el dibujo y las tintas de Tottleben y Bissette, pero también es cierto que perdimos de la paleta de colores de Tatiana Wood. La edición de Norma es correcta ya que las historias van en orden cronológico y no como lo fue su edición anterior en castellano que salteaban números o los publicaban en cualquier orden. La indiscutible calidad de la serie, sus numerosos aciertos, su originalidad y frescura, que perduran hoy día, la convierten en una compra indispensable en cualquiera de sus ediciones.
4 tomos B/N. Editado por Editorial Norma.

La Balada de Halo Jones

Halo Jones nace en el siglo L, en una arco flotante construido junto a Manhattan. En el Arco los Municipios Aliados de América amontonan a sus desocupados, a los que llaman - en un profético anticipo de los actuales eufemismos y la corrección política- los "Crecientes Ciudadanos del Ocio". En el Arco la policía local, los Custodios, formada por ex convictos lobotomizados, hacen muy poco para proteger a sus habitantes de Próxima y Alpha Centauri. Y eso es sólo el planteamiento inicial. En su periplo, Halo Jones se encontrará con robots asesinos; delfines que pueden terminar gobernando la Tierra; "terroristas" espaciales; el Rey Rata, entidad capaz de convertirse en "el arma definitiva" del Universo; o una despiadada guerra interestelar en la nebulosa de la Tarántula... Una excelente y popular serie de ciencia ficción que se serializo en Inglaterra en las paginas de la revista 200 A.D. Con dibujos de Ian Gibson. 2 tomos de 128 paginas en B/N. Editado por Dolmen.

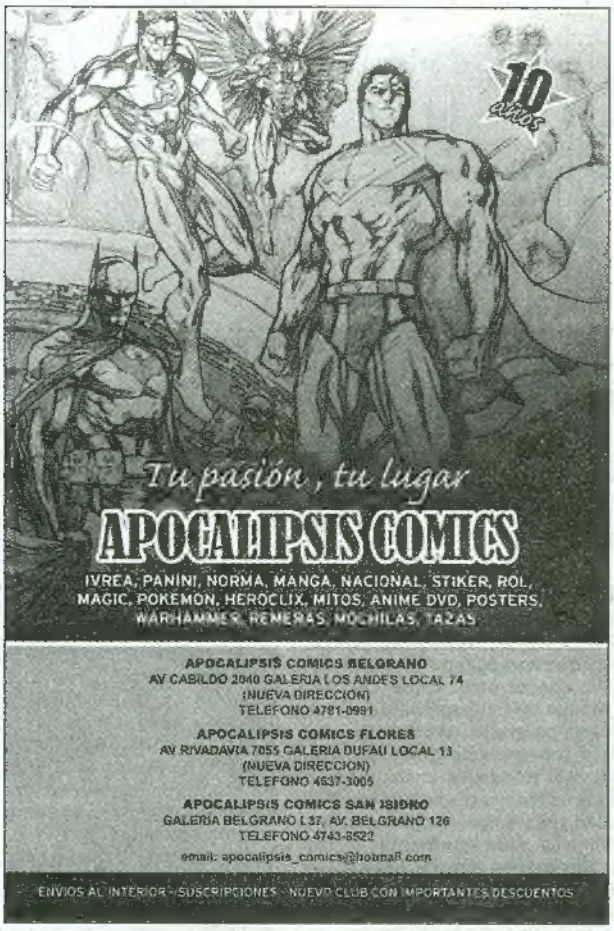
Capitán Británica

Un libro que recopila las historias escritas por Moore sobre el mayor héroe de Gran Bretaña, el Capitán Britania, Una de las primeras series que realizo. Una historia divertida y sencilla a donde veremos todos los elementos y recursos que el autor utilizará con mayor profundidad en sus obras posteriores.
Palabra del autor: Que sorpresa ha sido entonces descubrir en esta relectura después de dos décadas que gran parte del material es bastante bueno, y que todo él es divertido. Con dibujos de Alan Davis. 1 tomo cartoné a todo color. Editado por Panini Comics

Escaleras y Serpientes

Es la adaptación al comic de una performance teatral realizada por Moore, llevada al comic por Eddie Campbell (From Hell). El dibujante lo define como un viaje por la magia, la vida y los arquetipos que subyacen detrás de cada historia. Incluye un extenso reportaje de más de veinte paginas realizada por Campbell a Alan Moore.
Editado por Recerca Editorial.

En el número que viene reseñaremos **"Supreme"**, la visión de Alan Moore de Superman!


10 años
Tu pasión, tu lugar
APOCALIPSIS COMICS
IVREA, PANINI, NORMA, MANGA, NACIONAL, STIKER, ROL, MAGIC, POKEMON, HEROCLIX, MITOS, ANIME DVD, POSTERS, WARHAMMER, REMERAS, MOCHILAS, TAZAS
APOCALIPSIS COMICS BELGRANO
AV CABILDO 2040 GALERIA LOS ANDES LOCAL 74
(NUEVA DIRECCION)
TELEFONO 4781-0991
APOCALIPSIS COMICS FLORES
AV RIVADAVIA 7055 GALERIA DUFAU LOCAL 13
(NUEVA DIRECCION)
TELEFONO 4637-3005
APOCALIPSIS COMICS SAN ISIDRO
GALERIA BELGRANO L 37, AV. BELGRANO 126
TELEFONO 4743-8522
email: apocalipsis_comics@hotmail.com
ENVIOS AL INTERIOR - SUSCRIPCIONES - NUEVO CLUB CON IMPORTANTES DESCUENTOS

MACROSS
Comics y Videojuegos
Brown 212 Bahía Blanca Te 0291 4521933
Encontrá todas las novedades en:
Comics, Card Games, Figuras de Acción, Gayapones,
DVD de Anime, Juegos de Mesa, Vidojuegos Play2 y Sega, Accesorios
para cónsolas y PC, Autos de Colección, Miniaturas, Juguetes.
COMPRAMOS!!!
Máscaras de Latex, Figuras,
Estatuas, Bustos, Maquetas
de Anime, Cine y TV
Comunicate Cel. 0291 155012294
email: macross01@speedy.com.ar

N.M.R
NORMA MANGA RESEÑA

Una selección para todos los gustos. Por el señor Oriental

YOTSUBA! / Si creíste que el manga era solo para niños... esta nena te demostrará que el manga es también cosa de adultos. Redescubre el mundo a través de la inocente mirada de Yotsuba. Una historia que no alcanzarían los adjetivos para describirlas pero intentaré dar algunos sabiendo que me quedaré corto. Es un manga inteligente, tierno, fresco, reflexivo y sobre toda divertido. No te pierdas las pequeñas aventuras de esta pequeña nena de pelo verde. Por Kiyohiko Azuma. Ya sé publicaron 6 tomos en castellano.

FULL METAL ALCHEMIST / Los hermanos Edward y Alphonse Elric viven en un siglo XX donde la alquimia es una ciencia muy extendida. Una serie de sucesos desafortunados llevarán a los dos hermanos a sufrir una transformación al practicar una rama prohibida de la alquimia que les convertirá en dos personas muy especiales y que marcará el inicio de un viaje cargado de aventuras. Basado en la exitosa serie animada, este es el manga del momento! Por Hiromu Arakawa. Hasta el momento se han publicado 4 tomos.

ME GUSTA POR QUE ME GUSTA / Es una bonita antología de 12 historias románticas narradas con la elegancia que nos tienen acostumbrados las Clamp (Chobits, Card Captor Sakura). 12 páginas a todo color abren este tomo único, en el que el cuarteto de autoras indagará en la materia que parece conocer mejor... el amor. Por Clamp. Tomo único.

KIZUNA / ¿Puede el amor superar las barreras de los compromisos de los Yakuza? Con esta premisa se desarrolla esta historia cautivadora que combina romance y lujuria, que tiene como protagonistas a Kei, heredero de un clan mafioso, y a Ranmaru el guapo novio de este. Unos de los mejores yaoi publicados en español. Por Kazuma Kodaka. Hasta el momento se han publicado en español 6 tomos de un total de 9.

EDUARDO RISSO

UN REPORTAJE SIN GRISES

Enumerar las virtudes de este dibujante rosarino, seria una tarea muy larga. Entre las más conocidas Risso, es antes que un dibujante, un narrador. Su comunicación en cada viñeta trasciende a los protagonistas. Sus historias paralelas o increíbles enfoques son tema aparte. La simpleza de su trazo, su blanco y negro perfecto, es quizás su virtud más evidente. Y como buen narrador, una charla con Risso es no solo un momento agradable sino que una verdadera cátedra de historieta.

Para empezar ¿Naciste dibujante o te hiciste dibujante?

La historia del huevo o la gallina , ¿ No? Quiero pensar que me hice a pesar que me gusta dibujar desde siempre , si hubiera nacido, pienso que habría tenido un camino más fácil hacia mi formación profesional.

¿Te fue fácil vivir de tu profesión?

No me fue difícil empezar a vivir de ella pero luego tuve que superar diferentes etapas económicas del propio país o del exterior o del editor o del siempre hay alguna nueva instancia que superar pero siempre quise hacer esto y nunca me importó demasiado si podía o no vivir . Creo sencillamente que si el trabajo que uno hace es suficientemente bueno , existe alguien que va a querer verlo y /o tenerlo.

¿Cuanto tiempo te llevo tener tu propio estilo?

Es que no creo que tenga uno . Si bien es cierto que mis dibujos son identificables , me sigue movilizando la idea de producir cambios por lo tanto pretendo variar en algo en cada nuevo trabajo . Eso no significa que siempre lo logre pero

trato.

¿Con cuál de los guionistas que trabajaste te sentiste mas cómodo?

Supongo que con Carlos Trillo . Tiene un concepto a la hora de hacer historietas muy parecido al mío .

¿En el caso de Brian Azzarello, como se trabaja con un guionista que esta a tantos kilometros de distancia?

En mi caso, y cómo con la mayoría de los guionistas que trabajé a la distancia , lo hago de la misma manera que con los anteriores . A todos y cada uno les demostré que podía ir con imágenes más allá de los que ellos planteaban en el guión . Cuidando , por supuesto , de no romper con la historia sino de enriquecerla . Con una clara narración gráfica ellos se dan cuenta que solo deben dedicarse a los textos.

¿Por qué no escribís tus propias historias, a que se debe?

A que siempre tuve la suerte de tener a mi lado excelentes guionistas. Eso no significa que no pruebe el día de mañana.

¿Cuál de tus trabajos te dio más satisfacciones? y Por qué?

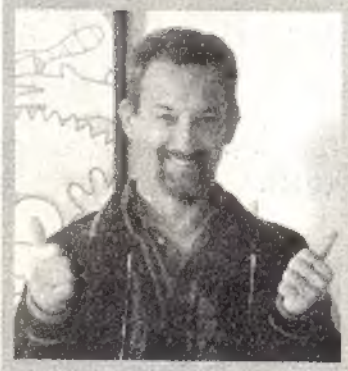
Supongo que 100 Balas. No solo porque me siento cómodo haciendolo , llevo casi 10 años en la serie y no puedo decir que me cansa , sino tambien por el respeto y prestigio que la misma me ha proporcionado. Y en esto último tiene mucha importancia el mercado , que con su dinamismo permite oportunidades que en otros no se ven.

¿Te alegra ser uno de los dibujantes más editado en nuestro país?

Desconocía este dato pero seguro que si.

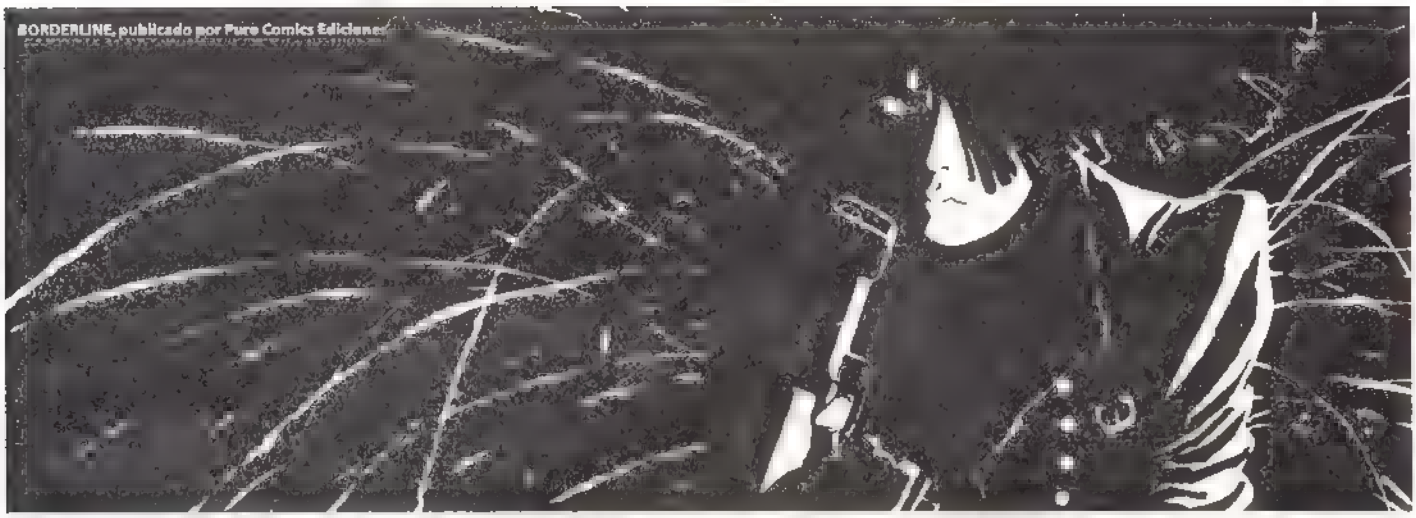
¿Que nos podes contar de los

MINI BIO



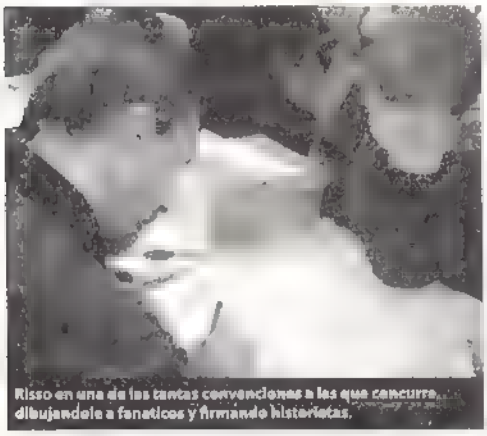
Eduardo Risso

Nació en Leones, provincia de Cordoba en 1959 pero es rosarino por adopción. A los 22 años comienza a publicar en la revistas de Editorial Columba.
A partir de 1981 colabora para el diario La Nación y para las revistas Eroticón y Satiricón.
En 1987, ya estableciendo su propio estilo, dibuja para la revista Fierro, Parque Chas y Caín con guiones de Ricardo Barreiro. Después sumaria su talento al de Carlos Trillo y juntos realizarían para el mercado europeo varios éxitos (Bordelline, Chicanos, Video Noire, Fulú y Simon: Una aventura americana).
En 1997, para el mercado norteamericano, dibuja para Dark Horse, Alien: Resurrection (adaptación en cómic de la película) y Alien: Wraith.
En 1998 se une al guionista Brian Azzarello, con el cual realiza para DC Comics la miniserie Jhonny Double. Este dúo también haría algunas historias de complemento para Batman: Gotham Knights y para la serie Flinch de la línea Vertigo.
En el año 1999, el dúo Azzarello/Risso alcanza su mayor éxito dentro del mercado norteamericano, gracias 100 Bullets. Una serie negra que aun se publica en EE.UU. con gran repercusión. Por este comic gana cuatro Eisner Awards, el máximo galardón en la industria del comic de ese país, entre los cuales se lleva el de mejor dibujante.
Es gracias a 100 Bullets, que Eduardo Risso recibe el reconocimiento tan merecido a nivel mundial.


BORDERLINE, publicado por Puro Comics Ediciones

trabajos que se están publicando en Puro Comic?

Me dan la oportunidad de mostrar algo de tantos hechos para editoriales extranjeras durante más de una década . Esto por si solo no significa demasiado pero teniendo en cuenta que nunca dejé el país , en cierto momento sentí la sensación de no existir en el medio


Risso en una de las tantas convenciones a las que concurre, dibujandole a fanaticos y firmando historietas.

¿Que debemos hacer para el comic llegue a ser algo masivo en Argentina como lo fue decadas atras o ya es imposible?

Cómo casi todo en la Argentina , recontruir va a llevar tiempo A mi modesto entender quedó viva la raiz de lo que fue un mercado interesante para cualquier editor, es por ello que hoy se pueden ver varios emprendimientos editoriales (Aleluya por eso) pero perdimos los caminos de una buena distribución y lo que es más importante , una buena educacion. Sin esto último , todo intento va a ser en vano Historieta se hace en cualquier lugar remoto del planeta pero para que se lean se necesita tener a la gente instruida, culturalmente fuerte. Porque entonces no existe avance tecnologico o cualquier otra cosa que impida a la gente procurarse las mismas, todo lo contrario.

¿Como se incetiva a que una persona lea una historieta? y ¿Qué opinas del fenomeno del manga?

El manga puede ser un buen ejemplo a tener en cuenta para incentivar la lectura de historietas. Ellos cómo los superhéroes americanos hicieron alianzas estrategicas con otras compañías multimedias. Eso generó una necesidad de retro alimentación que ayudaron a vender más y mejor. Ahora bien, esto solo me parece que no alcanza En el caso del manga, lograron generar nuevos códigos narrativos que llevaron a edades y sexo diferentes a interesarse en ellos A principio parecía que aquella alianza con la tv era por si sola la herramienta que empujaba pero luego pudimos ver que mucho del manga que se vende en papel no llega a través de ella. Es un desafío enorme que tenemos a futuro pero vuelvo a repetir, sin educación todo intento va a ser agua

¿Le podes dejar un mensaje a todos aquellos que lean esta revista?

Si están leyendo esto implica que son un poco más afortunados que muchos otros que ni siquiera tuvieron la oportunidad de elegir y perdieron otra muy grande que es conocer otros mundos, otros tiempos, sentirse protagonistas de historias fantasticas, de vivir aventuras y amores sublimes. Eso es la historieta. No dejen de entrar todo el tiempo en ella porque les va a ayudar a vivir mejor la realidad Lo mejor para todos ustedes.

RECOMENDADO

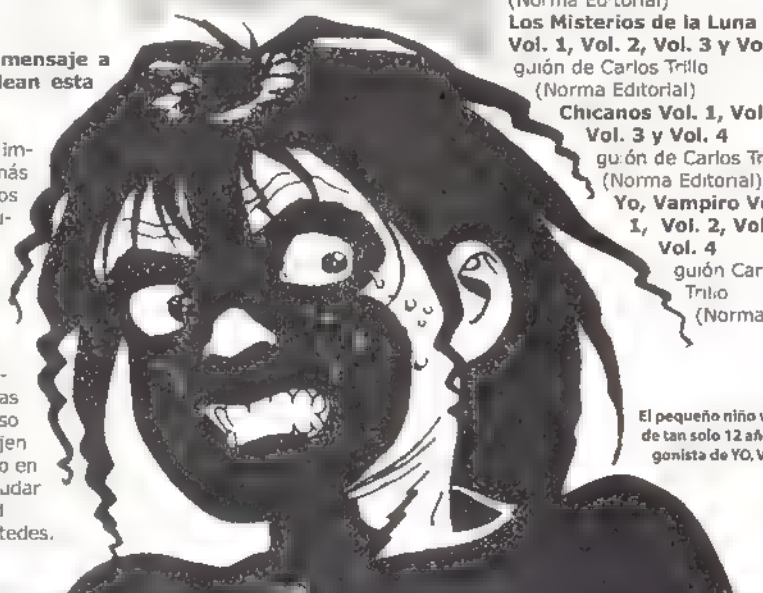
PARQUE CHAS narra historias fantásticas que transcurren en ese barrio laberíntico de Buenos Aires que van desde la del Falcon verde que no dejó de ser una amenaza mortal a la de una ventana que da a otra dimensión, pasando por una batalla contra una raza insectoide, el túnel de escape construido por Perón, hombres con pistolas de rayos y dragones que corren por las calles oscuras.

Títulos suyos publicados en Argentina

Parque Chas
guión de Ricardo Barreiro
(Puro Comic).
Parque Chas II
guión de Ricardo Barreiro
(Puro Comic)
Bordeline Vol. 1, Vol. 2, Vol. 3
guión de Carlos Trillo
(Puro Comic)
Fulú
guión de Carlos Trillo
(A4)
Chicanos
guión de Carlos Trillo
(Iron Eggs)
Batman: Ciudad Rota
guión de Brian Azzarello
(Sticker Design)

Títulos suyos publicados en España

Caín
guión de Ricardo Barreiro
(Norma Editorial).
100 Balas
guión de Brian Azzarello
(Norma Editorial).
Jhonny Double
guión de Brian Azzarello
(Norma Editorial)
Los Misterios de la Luna Roja Vol. 1, Vol. 2, Vol. 3 y Vol. 4
guión de Carlos Trillo
(Norma Editorial)
Chicanos Vol. 1, Vol. 2, Vol. 3 y Vol. 4
guión de Carlos Trillo
(Norma Editorial)
Yo, Vampiro Vol. 1, Vol. 2, Vol. 3 y Vol. 4
guión Carlos Trillo
(Norma Edit.)


El pequeño niño vampiro de tan solo 12 años, protagonista de YO, VAMPIRO

ICEDLAND EDICIONES

DESDE LAS TIERRAS HELADAS
EL VECINO DEL MANGA

Desde Oriente aventura, romance y peleas!!!

Desde Álava, España una nueva editorial nos acerca lo mejor del manhua. La misma se llama Iced Lands y su fundador es Jesús M. Villena. El manhua para aquellos que no lo sepan es el hermano chino del manga, el comic japonés. El manhua como el manga tienen algunas semejanzas como por ejemplo el sentido de lectura pero algunas diferencias notorias entre la cuales se destacan el formato y el uso del color.

Esta pujante editorial que ademas de manhuas, esta publicando amenmangas y comics de autores noveles españoles, es un proyecto de varios años y que dio a luz el año pasado. Pero para saber mas sobre el origen de dicha editorial que mejor que las palabras de Naxto Apaolaza de Iced Lands: "El origen de la editorial nace de la afición de Jesús M. Villena (dibujante y editor) por el comic chino y en especial por nuestra serie inicial Tigre y Dragon Héroes Orientales, nuestra decisión de publicarlos se basa en el gran éxito del cómic japonés en España y en el resto de mundo. Eso nos hace confiar en que el cómic chino, a nuestro entender de mayor calidad tanto en dibujo como a nivel argumental que el japonés, podría repetir dicho éxito". Tigre y Dragón: Héroes Orientales es la punta de lanza de esta editorial. Este es uno de los manhuas más exitosos de China ya supera el # 1600, creado por Tony Wong, una estrella del género. Según el propio Villena: " Es la historia de tres héroes , tres luchadores de kung fu, . tres jóvenes que luchan a favor de los pobres contra las mafias y triadas de Asia"

No solo comics de lucha publican dentro de su catalogo, que día a día va creciendo, están la excelentes historias romanticas realizadas por Pocket Chocolate y Li Ming. También podemos disfrutar de una historia para adultos como lo es La Bella del Templo Encantado. En síntesis el manhua es otra fascinante puerta de entrada hacia la historieta.

Para mayor información visita

www.icedlands.com
(El sitio oficial)
www.larevisteria.com.ar
(La distribuidora para Argentina)

ALGUNOS RECOMENDADOS

DRAGON TIGER GATE: LA PELÍCULA
Es la adaptación de la película de. Tigre y Dragón. Se nos cuenta el origen de estos tres grandes luchadores. Acción y aventuras a raudales acompañados por una excelente paleta de colores.
Son 4 tomos a todo color de 160 Págs. cada uno. Por Tony Wong

EL MONTE DEL SUR
Es la historia de Zhiqiang, un joven fotógrafo, que abrumado por la ciudad decide regresar a la Montaña del Sur, el lugar donde se crió. Allí deberá enfrentarse con su pasado. Preciosamente ilustrada y coloreada esta linda y sencilla obra es altamente recomendable. 1 tomo a color de 64 Págs. Por Pocket Chocolate

RAYOS Y CENTELLAS
COMICS
Manga Comics
Anime Japan
San Martín 2365 - Loc: 12
Tel: (0223) 495-2262
Mar del Plata
rayosycentellas@hotmail.com

BIO / TONY WONG

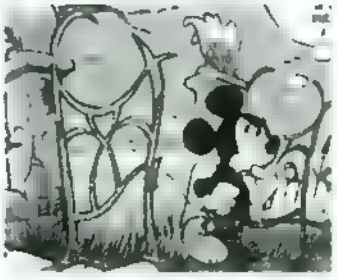
Es el nombre artístico del dibujante de Hong Kong, Wong Yuk -Long. En China es toda una celebridad. Es el creador de Tigre y Dragón (Dragon Tiger Gate), serie que ya superó los 1600 números y que se publica en Hong Kong a un ritmo semanal de 32 páginas.
Obviamente Wong trabaja con un equipo de alrededor de 25 personas. Para DC Comics, en el año 2003, realizó: Batman in Hong Kong.

TUS COMICS EN CORDOBA...
llantodemudo
libros & comics
DC, MARVEL, IMAGE,
DARK HORSE, MANGA
HISTORIETAS NACIONALES Y EUROPEAS
Ediciones Independientes de todo el país:
Revistas- Libros -Música - Poesía - Historieta
YU CUUHMPRUH TUDUHSS MUUH CUMUCSS UCUGH.*
* YO COMPRO TODOS MIS COMICS AQUÍ
Colón 355 - Gal. Cinerama - Loc. 61
llantodemudo@hotmail.com - www.llantodemudo.blogspot.com

Historietas para Todos

YA ESTAN AQUI LOS DISNEY COMICS

A partir de este año podemos disfrutar en librerías y en comiquerías, de nuestro país, los comics de la Disney.
Cabeza de Perno y Plaza Gárgola son los sellos infantiles respectivamente de Integrar I.E. S.A. y Gárgola Ediciones que han hecho posible estas ediciones.



La Disney es la editorial más grande de comics del planeta. Y para gozo de los niños y no tan niños de la Argentina, nuevamente está aquí Los primeros títulos que se han publicado, en su mayoría, están basados en los últimos éxitos del cine y la TV.

Para saber más sobre ellos hablamos con Hernan Barassi, director comercial de Integrar I.E. S.A. El nos contó que en esta primera etapa, el objetivo es afianzar la linea en nuestro país, ocupando un lugar importante, en la casi inexistente historieta para niños

Justamente por ese motivo se eligieron títulos que los niños conocen a través de otros medios y también se opto que la rotulación de los mismo sea en letras mayúsculas en imprenta para facilitar la lectura para los más chiquitos.

Se han publicado La Familia del Futuro, Los Increibles, Kim Possible, Piratas del Caribe entre otros

Las joyitas del catalogo son Mickey X, historias de fantasmas y hombres lobos protagonizadas por Mickey Mouse y las historietas de Piratas del Caribe, en un formato de lujo comparable a las mejores ediciones importadas.

Estos dos titulos más el de Los Increíbles fueron realizados por la filial italiana de Disney.

Próximamente llegaran más comics como el de Hanna Montana y Ratatouille.

De eltémonos con estas historietas y por que no esperar, soñar, que este retorno pronto nos traiga los grandes clásicos dibujados por Carl Barks, Floyd Gottfredson y Don Rosa o los clásicos modernos de Barbucci y Canepa.

TITULOS PUBLICADOS

Los Increibles
De Gregory Ehrbar (adaptación escrita), Giovanni Rigano (diagramación, lapiz y tintas) y Giorgio Valiorani (color). 48 paginas. Color. Formato album. Edicion cartone.

Piratas del Caribe: El Cofre de la Muerte.
Stefano Ambrosio (adaptación escrita), Giovanni Rigano y Igor Chimisso (lapices). 48 paginas. Color. Formato album. Edición cartone

Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo.
Steffano Ambrosio (adaptación escrita) y Giovanni Rigano e Igor Chimisso (lapices) 48 paginas. Color. Formato album. Edición rustica.

Mickey X Vol. 1.
Por el guionista Bruno Enna y por el dibujante Alessandro Perina. 56 paginas. Color. Formato album (tamaño comicbook). Edicion rustica.

Cars
Adaptación al comic de la pelicula realizada por Disney Pictures y Pixar 48 paginas. Color. Formato album (tamaño comicbook). Edición rustica

La Familia del Futuro
Adaptación al comic de la película realizada por Disney Pictures. 48 paginas. Color. Formato album (tamaño comicbook). Edición rustica.

Kim Possible.
De Bob Schooley y Mark Mc Corkle 96 paginas. Color. Formato album (tamaño comicbook). Edicion rustica.

ALBERTO BRECCIA
UN LABURANTE DEL TABLERO

"Si para crear un clima especial tengo que dibujar con un martillo, voy a hacerlo. No tengo por qué usar la pluma que exige la Biblia del dibujo. Yo voy a usar la herramienta que me haga falta y todo es válido". Alberto Breccia

El Viejo, como se lo conocía cariñosamente, confeso que había empezado a dibujar profesionalmente por necesidad, para no tener que ser matarife durante toda su vida en un mercado. Es en uno de los artistas más reconocidos en el mundo del comic por ser innovador y revolucionario en la manera de plasmar las viñetas. El tiempo lo transformo en uno de los pilares de la historieta mundial. A continuación un breve compendio de su vida.

Autorretrato del viejo Breccia

Alberto Breccia nació en Uruguay, un 15 de abril de 1919. A los tres años su familia emigra a Buenos Aires, más precisamente al barrio de Mataderos. Durante su juventud trabajó como tripero en un frigorífico y en 1938 hace su primer trabajo en El Resero, una revista barrial de Mataderos. Profesionalmente comenzará a trabajar en 1939, al ingresar a la editorial Manuel Láinez En las revistas Tit-Bits, Rataplán y El Gorrión. En ese periodo realiza las historietas Manguita Terremoto, Kid Río Grande o El Vengador, entre otras

Deja la editorial en 1944, año en que hace Puño Blanco para el diario La Razón y Gentleman Jim para la revista Bicho Feo. En 1946 sustituyó al dibujante Augusto Cortinas al frente de la serie Patoruzito, que publicaba la editorial Dante Quinterno. En 1947 dibujara a Vito Nervio, un investigador criollo creado por Mirco Repetto y que él dibujara hasta 1959, con guiones de Leonardo Wadel En esta historieta alcanzó una gran perfección expresiva.

Dos potencias

Para la revista Hora Cero, crearía su primera gran obra Sherlock Time Los guiones lo realizaría otro gigante del comic argentino Hector G. Oesterheld En Sherlock Time, Breccia se aleja de las formas clásicas de la historieta y se destaca como un excelente creador de atmósferas. Un cambio de concepto y no de estilo como el propio aclararía: "Yo no creo en los estilos, los estilos son amaneramiento. Aquello fue un cambio de concepto y creo que fue muy importante, porque marca un cambio

OPINION

"Breccia, el Viejo"
por Cristian Mallea (*)

Patricia, hija de Breccia y querida amiga, me contó que su padre despedía a los colegas diciendo simplemente: "Buen laburo". Cuánta enseñanza hay en ese gesto, tanta como en su medio siglo de labor, en cada una de sus páginas, en su actividad docente, de forjador de maestros: Muñoz, Durañona, Mandrafina, Lalia, sus propios hijos. Por eso él es el gran maestro de la historieta argentina

Y no sólo eso y aquí. Hace poco tuve la oportunidad de visitar Europa y descubrí con asombro que todos tenían en su biblioteca por lo menos un libro de Breccia. Me decían: "¿lo conocés?" ¡Ja!, y cómo no... Todos crecimos leyéndolo, todos lo admiramos, lo seguimos, lo idolatramos y tenemos siempre a mano una historieta suya para ver cómo resolvía esto o aquello, como creaba climas con técnicas extrañas, como no se repetía nunca, como llevaba en cada etapa un poco más allá las posibilidades del lenguaje. Es un imán Alberto Breccia, uno tremendo, irresistible.

Algunos dicen que Breccia decía que no le gustaba la historieta No puedo creer eso. Alguien que le dedica toda una vida (y también su muerte: murió un 10 de noviembre, día del dibujante) a una disciplina tan sacrificada como ésta no puede siquiera serle indiferente. Yo creo que lo que Breccia nos quería decir a los dibujantes era que no nos creamos ser tanta cosa, que nos entreguemos a la historieta para ser su instrumento, no al revés. Eso es lo que siento que me grita toda su revolucionaria obra. Y si uno sólo es lector, ahí están sus historietas para dejarse asustar, conmover, impresionar, estimular y salir a hacer algo bueno. Así que... ¡Buen laburo!

(*) guionista, dibujante y director editorial de La Productora.

Perramus de Ediciones La Flor

muy grande para mí. Hay que tener en cuenta lo difícil que es moverse en el arte, sobre todo, después de muchos años de oficio "
En 1960 comenzó a trabajar para la editorial británica Fleetway para la cual realiza algunas historietas de cowboys. Esta etapa fue corta por que lo cansa

Martín Fierro de Doedytores

Mort Cinder:
Una explosión creativa

En 1962 Oesterheld y Breccia crean, la imprescindible, Mort Cinder para la revista Misterix. La historia de un anticuario y de un ser inmortal llamado Mort Cinder que deben desbaratar un plan para conquistar el mundo. Alberto Breccia dibujó al anticuario con su propio rostro, mientras que Mort Cinder es Horacio Lalia, asistente del maestro. Esta obra es un punto de inflexión en la historieta argentina. Según H.G.O.: "Mort Cinder es la muerte que no termina de serlo. Un héroe que muere y resucita. En Mort Cinder hay angustia, tortura. Respondía quizá a un particular momento mío, pero mucho de ese clima lo determinó Breccia, más torturado que yo. El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión que lo aparta de los demás dibujos que conozco: esta sugestión inacabable lo valoriza y suscita ideas en el guionista." En 1968 realizan junto con su hijo Enrique, con guiones de Oesterheld, La Vida del Che Guevara y en el 1969 a pedido de Editorial Atlántida, para su revista Gente, recrea El Eternauta, historia que originalmente, en 1957, ilustrara Francisco Solano Lopez. En Argentina debido al dibujo experimental, a las antípodas de lo comercial, y con un guión mucho más contestario que el original, la historieta es cancelada. Pero la misma le abre las puertas grandes en Europa. En Italia lo publica la revista Linus

De los setentas a Perramus

A principios de los 70 adapto varios cuentos de H.P. Lovercraft en Los Mitos Chtulhu Esta vez Breccia nos sorprende con un estilo expresionista. Un dibujo muy acorde a esas historias. En 1974 da inicio la colaboración con el guionista Carlos Trillo. Una de la grandes duplas de la historieta nacional. Con el realizó obras como Un tal Daneri, El Viajero Gris, Buscavidas y Nadie
En 1984 retomaría el terror, en una versión del mito de Drácula en tono de parodia (Drácula, Dacul, Vlad?, Bah...). También durante esa década realizaría otras de sus grandes obras: Perramus. El escritor y periodista Juan Sasturain fue su guionista. Esta historieta recibió el premio Amnesty en 1989 como mejor libro a favor de los derechos humanos. Una historia de aventuras con mucho humor absurdo protagonizada por Perramus.

Una pluma inmortal

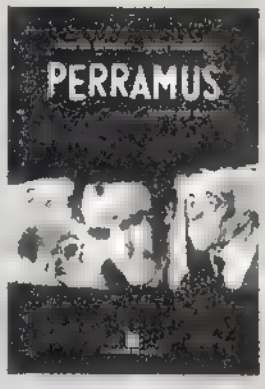
De sus ultimas obras, se destaca Informe sobre ciegos (1991), en el cual adapta un pasaje de la novela de Sábato: Sobre héroes y tumbas. Donde Breccia logra plasmar esa atmósfera enfermante y escalofriante del relato. En 1992 dibujó por motivo del Quinto Centenario, con guiones de Felipe Hernández Cava, la historia Lope de Aguirre
Un 10 de noviembre 1993, a los 74 años el maestro nos dejo..

Fue sin duda, el máximo artista rioplatense dentro del noveno arte. Maestro e inspirador de grandes artistas. Su innovación constante, sus ganas de experimentar nuevas técnicas y de perfeccionarse como artista son todo un ejemplo. No quedan dudas que es y será un ejemplo para todo los dibujantes.

RECOMENDADOS

Un tal Daneri

"Aunque no lo parezca, Un tal Daneri es la primera colaboración entre Carlos Trillo y Alberto Breccia. Redonda por donde se la mire, se asemeja más al consustanciado esfuerzo de dos viejos amigos, que saben dónde y cuándo apoyarse en el otro. En estas historias de ultratumba, de magia, de predicciones, Trillo escribe algunos de sus guiones más literarios en el uso sugestivo de la palabra impresa. Para qué redundar con el habla si al lado está el más grande de todos los tiempos. ¿O acaso alguien en su sano juicio convocaría a Maradona para ponerlo en el banco? Vean si no el peso de esos silencios muertos, de esas miradas sin vuelta de hoja." (Del prólogo de la edición argentina por Fernando García).



Breccia Negro Versión 2.0

A casi 30 años de la aparición de este libro mítico, una nueva versión que pretende rescatar el espíritu de la edición original; un recorrido por la obra y la evolución del más grande dibujante de historietas que tuvo la Argentina, desde su incipiente y humorístico Pancho López hasta búsqueda de la narración y el equilibrio en la experimentación con los collages a color.
Con historietas inéditas en castellano y trabajos nunca antes recopilados:
Pancho López (guión de Frías), Vito Nervio: La muerte en el pozo (guión de Wadel), Los Mitos de Cthulhu: el Ceremonial, El aire (guión de Saccomanno), El fin (guión de Sampayo),
Desfile nocturno (guión de Trillo), Buscavidas -inédito- Caldoscopio con Mort Cinder (guión de Trillo), Drácula -lápices-
Un tierno y desolado corazón, Historias con moraleja: El otro yo del Dr. Jekyll, El guapo, la muerte y el tango, Perfiles en blanco y negro -a color-

Perramus: Diente por Diente

Esta es la cuarta y ultima aventura del genial Perramus Una historia que estuvo inédita en nuestro país por muchos años y que recientemente Ediciones La Flor a editado, en un maravilloso volumen de lujo. Borges invitara a Perramus y a sus amigos a recuperar los dientes de Gardel dispersos por el mundo como un modo de volver a rearmar la sonrisa emblemática y con ella devolver la esperanza a la ciudad de Santa María.

DE SELECCIÓN / Desde Bilbao nos llegan

LAS NOVELAS GRAFICAS DE ASTIBERRI EDICIONES

Seguimos recorriendo y conociendo a las mejores editoriales españolas de comics

Hoy le toca el turno a Astiberri que desde su nacimiento en marzo de 2001 mantiene una política de contenidos orientada a un público adulto independientemente de su edad, formado y no necesariamente habituado a la historieta

Una de las líneas de trabajo es la edición de obras con notable peso literario por parte de autores de alcance, en ocasiones desconocidos para los lectores, y con un origen básicamente francófono o anglosajón. También publica títulos de autores de habla hispana. Los artistas con los cuales Astiberri trabaja, han ido calando en el publico como creadores de referencia en el medio y que, en ocasiones, han despertado la curiosidad del lector habitualmente alejado de la narrativa gráfica. Para terminar con la presentación de este sello exquisito, haremos un repaso de una sus colecciones, obras y autores.

Varios de los principales personajes de la Editorial

TE RESEÑAMOS ALGUNOS DE SUS COMICS

ENTREACTOS

Un entreacto es el interludio en una representación, ese espacio que entre un acto y otro permite la concreción del relato Y, en definitiva, sin los entreactos, muchas historias no podrían contarse. este cómic nos propone la historia de diferentes personajes cuyas vidas se entrelazan a través de entreactos. Realizada por los argentinos Laura Vásquez (guionista) y Dante Ginevra (dibujante)

TOTENTANZ

Por Dino Battaglia. En los relatos que componen Totentanz -adaptaciones de Edgar Allan Poe, E. T. A. Hoffman o El Golem, de Gustav Meyrink, Battaglia consigue dar vida, con su personalísimo estilo, a la angustia, a lo indecible, a lo sobrenatural, con una eficacia que logra transmitir al lector la atmósfera de las obras de esos grandes maestros de la literatura gótica.

LA TETERÍA DEL OSO MALAYO

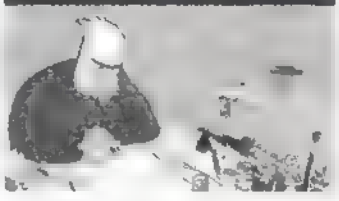
Una tetería, en realidad "un consultorio psico-anímico" regentado por un oso, Sigfrido, es el espacio en torno al que se arman las historias de esta segunda novela gráfica de David Rubín. El bonachón Sigfrido, especialista en infusiones y los licores más variados, levanta acta de historias de amor y desamor fibal y de pareja, de relatos sobre lealtades, de emocionados recuerdos, de homenajes, de búsquedas de una tercera vía encaminada a sortear el naufragio del individuo

OTROS GRANDES AUTORES PUBLICADOS POR ASTIBERRI

ALEX ROBINSON

Alex Robinson nació en el Bronx en 1969. Trabajó en una importante librería durante 7 años antes de dedicarse al cómic a tiempo completo. En 2001 ganó el premio Eisner al "Talento merecedor de amplio reconocimiento" por su novela gráfica Malas Ventas, que también le valió el premio al primer álbum en Angoulême del 2005. Astiberri lo publico en 5 volúmenes Según el especialista español en comics Álvaro Pons: Las 600 páginas de Malas Ventas son una enciclopedia sobre la narrativa en el tebeo que todo dibujante de historietas debería estudiar con detenimiento

LEWIS TRONDHEIM



De este excelente artista francés de quién hemos hecho un dossier especial en el numero pasado encontrarás Inefables, Génesis Apocalípticos y Mis Circustancias.

Este ultima es un historia autobiográfica donde Trondheim, logra convencernos, en un mundo que reivindica la diferencia, de que somos más parecidos de lo que pensábamos, que es más lo que nos une que lo que nos separa, y lo hace desde la ironía y el humor, logrando siempre arrancarnos una sonrisa cómplice, cuando no una abierta carcajada

NEIL GAIMAN

El genial escritor británico creador de unos de los mejores comics fantásticos para adultos: Sandman. (De quien haremos una extensa nota más adelante), realizo con el artista Dave Mc Kean una be a historia para niños la misma se llama: Los lobos de la pared. Cuando Lucy cuenta a sus padres que oye a los lobos de la pared, su familia no le cree, pero cuando descubren que tiene razón no les queda más remedio que salir corriendo ¿Cómo recuperarán su hogar? Con este argumento se inicia este mágico cuento en viñetas.

ALGUNAS DE SUS MEJORES COLECCIONES:

COLECCIÓN BONE

En está colección se publica unos de los mejores comics del genero fantásticos. Bone de Jeff Smith, un clásico moderno del comic, editados en tomos de tapa dura y a todo color. Aventuras y diversión para todo público.

COLECCIÓN SILLÓN OREJERO

Es la más prestigiosa de las colecciones de Astiberri, formada por obras densas y de carga literaria Delicatessen para aquellos que quieran degustar una buena historieta con tranquilidad. Algunas de sus obras son El corazón del Imperio de Bryan Talbot, Berlín de Jason Lutes y Desayuno por la tarde de Andy Watson.

COLECCIÓN LECTURAS COMPULSIVAS

Según la propia editorial esta colección la componen obras de pocas paginas y en apariencia ligeras que pueden agarrar al lector por el cuello y obligarlos a que lo lean de un tirón, y una vez leídas volverlas a leer una y otra vez. Entre los títulos se destacan Tug & Buster de Marc Hempel, Malas Tierras de Sergio Cordoba, Inefables de Lewis Trondheim

COLECCIÓN MUDA

Sin palabras pero sobrada de contenido, esta colección no necesita del texto en bocadillos y textos de apoyo para atrapar al lector en un no parar de leer. Esta colección esta compuesta por Criaturas de la tierra incierta de Fritz, Chhht! de Jason, Loco de Pedro Espinosa y En el camino de la madeja de J.M. Ken Nimura

LOS ORGANIZADORES DE MEGACOMICS PRESENTAN

ANIMATE!

AUSPICIA Camelot Comics
www.camelot-comics.com.ar

BUENOS AIRES 07

EXPO Y CONVENCION
DE COMICS, ANIME,
HUMOR GRAFICO,
CINE FANTASTICO Y JUEGOS

JUEVES 16
AL DOMINGO 19
DE AGOSTO

PREDIO EL DORREGO
(DORREGO Y
ZAPIOLA)

JUEVES INAUGURAL
ENTRADA LIBRE
Y GRATUITA

PREVENTA DE ENTRADAS: ABONO PARA LOS 4 DIAS
A UN PRECIO INCREIBLE $15 * EN COMIQUERIAS AUTORIZADAS

¡6500 M2 DE EXPO!
3 VECES MAS
GRANDE QUE
LOS MEGACOMICS
¡5 COSPLAYS CON PREMIOS!

¡MAS INVITADOS
INTERNACIONALES!

EVENTOS TEMATICOS:
STAR WARS 30 AÑOS
EL ETERNAUTA 50 AÑOS
ISIDORO / ASTROBOY
UNIVERSO DC / MANHWA

INFORMATE EN www.deuxstudio.com.ar

PRIMER INVITADO INTERNACIONAL CONFIRMADO:
JESUS BARRERO
LA VOZ DE ROBOTECH, MAZINGER Z,
CABALLEROS DEL ZODIACO, STAR WARS,
YU GI HO, SHREK Y DISNEY

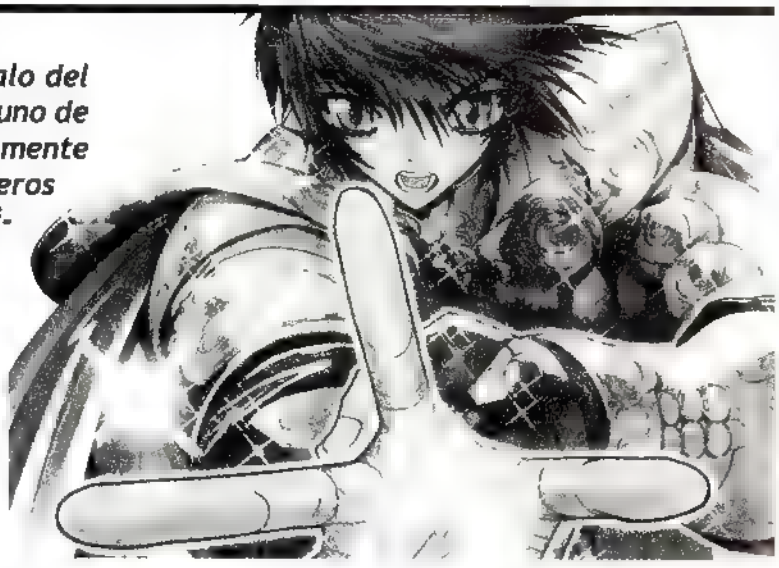
TE ESPERAMOS EN EL STAND DE DEUX:

GIVE ME LIBERTY (MINISERIE DE 4 NUMEROS) / WARCRAFT (MINISERIE DE 3 NUMEROS) / PRINCESS AI (MINISERIE DE 3 NUMEROS)
TMNT LA PELICULA (COMIC OFICIAL DE TORTUGAS NINJA) / TMNT ORIGINALES (LIBROS RECOPILATORIOS DE LAS TORTUGAS)
OTRAS EDICIONES: STAR TREK MANGA / LABERINTO / ANA / BABEL / BABETOOL / HISTORIAS TRISTES / TANGO EN FLORENCIA
CERO BUENOS AIRES / SHAKESPEARE DIBUJADO / EL ARTE DE GIORELLO / OVA / GENOMA / EURODEUX

BAJO EL SIGNO DE SAGITARIO

TOUR DESDE LAS DOCE CASAS HASTA EL INFIERNO POR EL PROF. IRON

Si tenes entre 18 y 30 años, y no sos del palo del manga por ahí si te digo que Saint Seiya fue uno de los mejores shonen jamás publicado seguramente no te sonará pero si te nombro a Los Caballeros del Zodiaco, seguramente tu memoria emotiva te traerá grandes recuerdos de esa batallas colosales entre guerreros defendiendo a la encarnación de la diosa Atenea en la pantalla de tu TV. Para vos, Editorial Ivrea te trae una triple ración de Saint Seiya (Ese el nombre original de Los Caballeros del Zodiaco). Que te parace leértelos para recuperar tantos años perdidos sin Seiya, Shiryu, Hyoga, Ikki y Shun.



El manga de Los Caballeros del Zodiaco fue escrito y dibujado por Masami Kurumada y fue publicado en la revista Shonen Jump de la editorial Shueisha desde enero del 1986 hasta diciembre de 1990. Doce años más tarde se publicaría, en la revista Champion Red, Saint Seiya Episode G. Los fans felices Saint Seiya Episodio G esta escrito e ilustrado por Megumu Okada (sobre una idea original de Masami Kurumada), con un diseño de personajes bastante distinto al del manga original. La G a que hace referencia proviene de la palabra Gold, debido a que los personajes principales son los Santos de Oro (Gold Saints). Este manga es una precuela del manga original, la historia se desarrolla siete años antes de los sucesos del Torneo Galáctico. El protagonista es Aioria, el Santo Dorado de Leo

¿Tres Mangas?

Editorial Ivrea esta publicando, para la Argentina, dos mangas de los caballeros y proximamente un tercero. Uno es el clásico, el que dibujo Masami Kurumada, y el otro es Saint Seiya: Episodio G.
De Saint Seiya se publicaron los 28 tomos que componen la historia original respetando el sentido de lectura oriental. Cada tomo esta compuesto de 200 paginas.

Saint Seiya: Episodio G va por el tomo 22. Cuenta con su sentido de lectura oriental, como siempre una acertada traducción de parte de Ivrea. Y como bonus destacamos a inclusión de las paginas a color que componen el tomo japonés. Cada tomo de la edición argentina corresponde a medio tomo del original Esta serie aun no ha finalizado de publicarse en Japón. El nuevo título de Saint Seiya que va a publicar se llama Saint Seiya: The Lost Canvas. El mismo es una precuela de la serie original que transcurre 250 años atras. Con guion y dibujo de Shiori Teshirogi

¿Querés saber más sobre Masami Kurumada?

Este famoso mangaka, nació en Tokio, el 6 de diciembre de 1953 Su primer manga fue Sukeban no arashi, obra publicada en el Shonen Jump de Shueisha En 1977 llegaría Ring ni kakero que finalizo en 1985.
Esta son otras de las historietas que realizo; B't X y Fuma-no Kojiro
Sin duda su obra maestra fue y será Saint Seiya.
Su estilo de dibujo puede resultar algo tosco y clásico pero es reconocible, pero a lo largo de su carrera ha ido evolucionando. A parte sus historias son inconfundibles por que siempre están protagonizada por un joven con la apariencia física de Seiya. Su ultima creación es Saint Seiya Next Dimension - Meiō Shinwa: Una continuación de Saint Seiya, que está siendo publicada actualmente en la revista Shonen Champion

LA PASTILLITA DEL DEL PROFESOR IRON

La gente de Animate, la convención de comics que se realizara en el Dorrego, nos avisa que estará presente en la misma Jesús Barrero, el actor que le dio su voz a Seiya en la serie animada.

Esta estrella del doblaje también fue la voz de Rick Hunter y de Koji Kabuto. Y en la saga de Shrek fue el hombre de jengibre.

Kurumada demostrando su parentesco con Seiya

Esta gran obra a diferencia de otros mangas cuenta con una cronología propia que no ha sido seguida en sus diferentes series. La cronología de sus mangas no son históricamente lineales, sino que cada nueva serie cuenta sucesos anteriores a los caballeros liderados por Seiya, lo que sería el primer manga creado por el genial Kurumada. Aquí les dejamos una línea de tiempo para que se zambullan en la mitológica aventura de los Caballeros del Zodiaco!

聖闘士星矢
Cronología Saint Seiya

The Lost Canvas

(260 años atrás). Tenemos al antepasado de Seiya; Tenma, caballero de Pegaso, su amigo Alone del cual no sabía, fue elegido por Hades para su reencarnación y Saint, la atoma de esta época. Además nos encontramos con los jóvenes Dohko (maestro de Shiryu y futuro caballero de Libra) y Shion (futuro caballero de Aries y más tarde Patriarca), que serán [illegible] en esta épica y recordada batalla contra el dios.

Next Dimension

Este manga realizado íntegramente por Masami Kurumada, es paralelo a lo que sucede en "Lost Canvas", solo que se centra en los dos caballeros de bronce: Dohko y Shion, quienes son llamados por el patriarca para recibir armaduras doradas, por la amenaza que se avecinaba y para defender a Atena.

Episode G

Tiene como protagonista a Aioria, quien carga con la pesada culpa de la traición de su hermano (que como sabemos, no fue tal). Para comprobar su honor, es sometido a varias misiones, donde irá aprendiendo lecciones de vida y podremos conocer a fondo la vida de los 12 caballeros dorados.

Saint Seiya: Caballeros del Zodiaco

La primer saga de Seiya, un joven que es enviado a Grecia a entrenarse, para lograr convertirse en Caballero de Bronce y que irá develando muchos misterios, teniendo que batallar contra cientos de enemigos cada vez más espectaculares.

TORNEO GALACTICO

Este torneo es realizado por Saori, una joven que resultara siendo Atena. Aquí varios caballeros de la talla de Seiya se disputaran la armadura de oro de Sagitario.

LAS 12 CASAS

Saori ha sido atravesada por una flecha, ahora los caballeros del zodiaco, deberán traspasar el santuario y enfrentar al actual patriarca, pero no sin antes pasar por cada una de las casas del zodiaco y venciendo a los 12 caballeros dorados, simplemente superiores a ellos. De ello depende la vida de Saori.

[illegible]

[illegible]

SAGA DE POSEIDON

La segunda gran saga de los caballeros. El principio de esta serie difiere entre manga y anime por la falta de Asgard en el manga. De todas formas la historia en ambos se refiere a Julian Solo, quien luego de proponerle matrimonio a Saori (la cual le rechaza), descubrimos es Poseidon, dios de los mares.

SAGA DE HADES

El ejercito de espectros de Hades, encerrado en los cinco viejos picos (custodiado por Dohko) están próximos a salir de esta prisión. Hades el dios del Inframundo ya tiene preparada su vuelta junto a sus oscuros caballeros. La misma grande saga de Seiya.

SAINT SEIYA: THE LOST CANVAS
De Shiori Teshirogi y Masami Kurumada
Editorial Ivrea a informado que en muy breve esta nueva serie empezara a publicarse en Argentina
Serie Abierta en Japón

3

SAINT SEIYA EPISODE G
De Masami Kurumada de Megumu Okada
Editorial Ivrea ha publicado hasta el momento 22 volumenes
Serie Abierta en Japón

2

SAINT SEIYA
De Masami Kurumada.
Editorial Ivrea ha publicado 28 Tomos completando la historia. Esta es la primer serie de Seiya que se edito.

1

¿Qué es un Shonen?

Shonen es un palabra japonesa que significa muchacho por ende cuando nos referimos a un manga shonen o shounen, hablamos sobre un comic que apunta al publico juvenil masculino, generalmente, mayor de 15 años. Los Shonen tratan sobre temas que mayor le llaman la atención a estos lectores, que son acción, deporte, luchas y romances, este último con dosis de humor y sexo.

RÉQUIEM PARA UN SOLDADO

DESCANSA EN PAZ CAPITAN AMERICA

Como es de público conocimiento Steve Rogers, alias el Capitán América fue asesinado cuando salía de un tribunal norteamericano, después de declarar en una causa que lo tenia como principal imputado. Debido que se negó a aceptar la ley de registro de seres superpoderosos. Con sus manos esposadas, en las escalinatas, murió el mayor icono estadounidense de la libertad.

Este gran héroe fue creado en 1941 por Joe Simon y Jack Kirby Su primera aparición fue Captain America Comics # 1. Fue el primer soldado norteamericano en combatir a las huestes nazis mucho antes que los EE UU. en el mundo real partic para del conflicto
Steve Rogers era un joven que amaba profundamente a su país y estaba dispuesto a dar su vida por él. Eso lo impulso a alistarse, en el ejercito, pero debido a su estado físico fue rechazado. Como quería ayudar a su nación, fue utilizado como conejillo de indias para una pruebas científicas y se convirtió en un supersoldado, con un traje que representa todos los ideales de América. La América con la que sueña Steve Rogers es esa donde la libertad, la democracia y los derechos civiles; son palabras sagradas
Lo que no esperaba el Capitán era que su propia patria iría contra esos derechos, cuando el Senado aprobo un acta de registro obligatorio para todos los superhéroes, que prevela prisión para los héroes que no se registraran y para los que firmaran el acta se desempeñarían como héroes con un permiso del gobierno. Steve pensaba que dicha acta violaba, el derecho de intimidad y que a su vez los superhéroes se transformarían en una fuerza superpolicial de los EE.UU. El Capitán América con un grupo de héroes se rebelo contra su nación. Finalmente sería detenido y un supervillano aprovecharía esta situación para asesinarlo.
De pie y en silencio despedimos a un hombre que a los 66 años murió por sus ideales

El Capitan America es abatido por un francotirador a la salida del juzgado

RECOMENDAMOS

Mientras aguardamos a que la ultima saga del Capi sea publicada por Panini Comics, les recomendamos estos excelentes títulos con el centinela de la libertad como protagonista.

CAPITÁN AMÉRICA
Un nuevo comienzo para nuestro héroe. Ed Brubaker, en su primer trabajo para Marvel, realiza una de las mejores historias de este personaje con el retorno de varios amigos y enemigos. De lectura obligatoria para los fans de este gran heroe
En el número 25 de esta serie se producirá el asesinato del Capitán, la serie igualmente se continua publicando en EE.UU. 20 números ya publicados en español
Guión; *Ed Brubaker.*
Dibujo: *Steve Epting y Michael Lark.*

BEST OF MARVEL ESSENTIALS: CAPITÁN AMÉRICA
¡La más polémica aventura del Centinela de la Libertad jamás publicada! Tras los atentados del 11 de septiembre de 2001, el Capi debe afrontar los peligros de un mundo que ha cambiado para siempre. Desde las ruinas de las Torres Gemelas hasta una pequeña ciudad acosada por el terrorismo, el héroe de las Barras y Estrellas lleva a cabo un viaje de iniciación y descubrimiento en el que Steve Rogers tendrá que tomar decisiones radicales sobre quién es realmente y qué representa
Guión: *John Ney Rieber.*
Dibujo: *John Cassaday.*

CAPITÁN AMÉRICA Y EL HALCÓN
Una colección protagonizada por el Centinela de la Libertad y su viejo compañero de andanzas Steve Rogers y Sam Wilson tienen dos visiones diferentes de lo que es América. Una aventura donde deberan alianzarse nuevamente el Capitan América y el Halcón.
Una colección compuesta por tres tomos
Guión: *Christopher Priest.*
Dibujo: *Bart Sears, Joe Bennet y Dan Jurgens.*

BEST OF MARVEL ESSENTIALS: THE ULTIMATES
Esta es la versión definitiva de los más grandes héroes de Marvel. Integrado en la más rabiosa actualidad, el concepto básico de cómo serían Iron Man, Thor y el Capitán América en el mundo "real" resulta tan certero gracias a la hábil pluma de Millar. Y no debemos olvidar los planos cinematográficos que plasmo el artista Bryan Hitch.
Son dos tomos. Edición de lujo.
Guión: *Mark Millar*
Dibujo: *Bryan Hitch.*

TODO LO QUE BUSCÁS
DE ESTE Y OTROS MUNDOS
ESTÁ AQUI
CROSSOVER
comics store
Av. Gral. Paz 174 - Local 11
Galería Rex - Córdoba
Tel. 0351-4223500
www.crossover-comics.com.ar

RESEÑANDO A:

DEUX GRAPHICA STUDIO

Disfruten de tres reseñas de esta nueva editorial, que por el momento cuenta con pocos títulos, pero los cuales todos son de gran interés y de muy variados géneros.

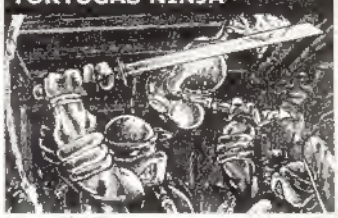
GIVE ME LIBERTY

Su protagonista Martha Washington (una afroamericana llamada como la esposa del primer presidente de EEUU), nace en 1995, en medio de un Estados Unidos en caos total. Una guerra civil sin precedentes estalla dividiendo a la nación en nueve y Martha pasara todas las vicisitudes posibles en esta increible historia de ciencia ficción política.
Sus artistas son ni más ni menos que Frank Miller (300, Sin City) y Dave Gibbons (Watchmen).
Ganadora del Premio Eisner en 1991.

WARCRAFT

De la mano de Richard A. Kannak en el guión y el coreano Jae-Hwan Kim en los lápices, se adapta el popular videojuego de estrategia y fantasía heroica.
Sus protagonistas Anvenna (una misteriosa joven) y Kalec (un dragón azul) van en la búsqueda de del legendario Pozo del Sol de la raza elfica, con el propósito de salvar a la raza de dragones. Para ello deberán afrontar grandes batallas y la más increible guerra del universo Warcraft.

TORTUGAS NINJA



Ya podemos disfrutar en español de la excelente creación de Kevin Eastman y Peter Laird que lleva por titulo: "Eastman and Laird's Teenage Mutant Ninja Turtles." Este comic lanzado en 1984 por estos dos jóvenes que pusieron todo sus ahorros en este proyecto, una parodia-homenaje a los comics de Frank Miller, y que fue un suceso en el comic independiente americano. Si para vos las Tortugas son una historieta infantil pégale una ojeada a este comic y descubrirás todo lo contrario.

NUEVA SECCIÓN!

Una charla de cafe con: GRACIELA DE ENTELEQUIA

Hoy comenzamos una nueva sección. Una serie de charlas con profesionales del medio, que no sean dibujantes o guionistas. La primera con la que compartimos un café fue Graciela Molina, conocida como Graciela de Entelequia.

¿Hace cuanto que existe Entelequia?

La librería en realidad empezó en 1981, no acá sino en la calle pasteur y en ese momento yo compre una librería de arte, y tenía dentro del arte, una sección de cine y de historieta que en ese entonces estaba dedicada principalmente a Hal Foster (El Príncipe Valiente), Frazetta....

Si, los clásicos.

Claro, eso era lo más en ese momento. Como se vendía muy bien, yo empecé a traer historieta española: Metal Hurlant , El Vibora y todo lo que publicaba Toutain.
En 1986 que vinimos a este local, ahí empecé a importar directamente. Traíamos Toutain, Norma y La Cupula. Desde entonces vendo historietas.

¿Y el material americano?

Americano arrancamos en el 93, también importando ya que no había gente que trajera historieta y como nosotros vendíamos bien, tratamos de conseguirlo como fuere y lo empezamos a importar. Al principio no era como ahora que se trae con tanta regularidad, sino que cada tanto se traía un embarque. Ahora no, se trae una vez por mes.

¿Y como es tu relación con el comic? ¿Lees habitualmente?

Leo pero igual no soy una amante de la historieta, sino que leo cierta historieta, como la europea, como te decía, de autores del tipo de Maus o Persepolis... Yo siempre digo que la historieta es más para el hombre que para la mujer. Y de hecho el público de la historieta es fundamentalmente masculino. Las mujeres leen o manga o historieta underground, como el material de La Cupula. Es difícil que una mujer lea Bilal por ejemplo, digo Bilal poniéndolo como ejemplo de la ciencia ficción. Y menos superhéroes.

Ósea que el publico femenino no busca mucho del genero fantástico

Yo te digo a partir de lo que vendo, como lo que es ahora, todo el manga para adultos. Suehiro Maruo, ese tipo de autor, buscan las mujeres. El manga en general es consumido por las mujeres.

¿Y todo el merchandising que tenes en el local como se fue agregando?

Todo eso se fue agregando, por que cuando nosotros empezamos a viajar a EEUU que fue para 1992 más o menos, la comiquería era más de este tipo: libros y merchandising. Sin embargo la Argentina era más de solo tener comicbooks y con el tiempo, mismo en Estados Unidos cada día encontrabas más merchandising y el público mismo se iba más para ese lado. El merchandising es mucho más general, lectores cada vez quedan menos en el mundo pero de los que se compran una figura para ponerla arriba de la computadora, cada día hay más.

¿Por que crees que es esto?

Yo creo que se debe a que antes había muy poco entretenimiento, estoy hablando de aquella época donde la televisión era escasa y no había una oferta como la que te da hoy el cable, entonces la gente se inclinaba por el libro. Pero ahora es tanto lo que los chicos tienen, la computadora, televisión, los videojuegos y esto da que le quede poco tiempo para el libro. Es por eso que la historieta tiene tanto auge, porque la historieta es la mitad de camino entre el libro y la televisión, es audio visual, pero si... cada día hay menos lectores.

¿Pensas que puede cambiar esto o ya es algo irreversible?

Yo leo muchisima literatura, si fuese por mi, yo diría que nunca dejaría de existir. Pero creo que los más jóvenes cada vez leen menos libros. Por que la computadora también es literatura, quizás otro formato, pero también es lectura. Creo que el libro, lejos de desaparecer nunca volverá a recuperar su lugar. También sucedió con el cine.
A principios de siglo este era masivo, la gente concurría a montones, hoy eso ya no es así. No dejo de existir, la gente sigue yendo pero también lo ve en la casa por televisión. Cambio el formato, de todas formas no creo que vuelva a ser el cine de las primeras épocas y con el libro me imagino que será igual.

¿Como es tu venta referida al material de arte?

Nosotros vendemos muchos libros de ilustración, no arte clásico, pero si artistas prerrafaelistas, ilustradores en general... de ilustración muchísimo, que es tal vez el fuerte de la librería.

A eso quería llegar, ya que la mayoría de artistas del medio de la historieta, se sabe, son clientes tuyos de todo este tipo de libros de arte.

Si, por que los dibujantes son consumidores de libros de arte sobretodo.

¿Te sentis un referente de este tipo de material dentro del circuito de la historieta?

No lo se, creo que si, no se de otra librería que contenga este tipo de material

Por ejemplo a ver, ¿Si alguien me pidiera algo de Nine, acá lo puedo encontrar? o ¿Lo tengo que mandar a otra comiquería o librería?

Si, acá lo tenemos. No se si alguna comiquería lo tendrá pero si por ejemplo lo mandas a una librería común probablemente no sepan quien es. Hay mucha gente que no saben quien es Frazetta, las librerías en general no conocen este material.

¿Vos consideras a tu negocio una librería o una comiquería, o acaso las comiquerías son librerías?

Las comiquerías no son librerías, Entelequia es una librería con características de una comiquería. La librería es un rubro de peso mientras que las comiquerías venden historietas pero mucho menos libros. Yo creo que así como nosotros, no hay otra, somos más una librería que comiquería.

¿Y vos como te hiciste librera?

¿Era algo que venia de familia o surgió solo?

Se dio por que siempre fui muy lectora, me gustaban mucho los libros.

Y seguramente tenias el sueño de....

Si si, el sueño de la librería propia. Lo que yo digo desde acá, lo que veo es que esta librería va mutando con la moda...

¿Y cual es el origen del nombre de la librería?

Entelequia se da por que al momento de abrir la tienda, yo estudiaba filosofía y es una palabra que viene de ahí precisamente, es de Aristóteles. Que además me gusta por eso que implica, algo inalcanzable, una utopía... me gusta esa definición. Lo que tiene de raro esta palabra es que al ser tan poco común, cuando mucha gente la lee en el diario, cree que se están refiriendo a este local, como si fuésemos los propietarios de la palabra

(Risas).

Como para finalizar, ¿Que es lo que puede encontrar un lector de historietas en Entelequia?

Si es material americano, nosotros traemos y lo que es historieta española nosotros conseguimos casi todo, quizás con más tiempo que con lo americano que viene una vez al mes. Literatura fantástica, ciencia ficción, terror, y un material que trabajamos mucho es todo lo referente al cine. Los making off, ósea los libros de cómo se hicieron algunas películas...

Libros raros.

Si son libros raros que traemos y son americanos donde de este tipo se producen muchos, sobre todo de las llamadas blockbusters, como son actualmente Spider-Man o Piratas de Caribe. Y ese material si que no hay nadie que lo tenga, por que ni siquiera las otras comiquerías lo traen y esto lo se, por que se los vendo yo.

Muchísimas gracias Graciela,

No de nada, un saludo grande.

Dante Ginevra
Nació un 13 de enero de 1976. Dibujante, historietista, ilustrador, diseñador y animador. Estudió publicidad, diseño y la carrera de Bellas Artes. Publica regularmente en la editorial Eura de Italia. Realizo, para la editorial española Astiberri, "Entreactos" con guión de Laura Vazquez. En este momento esta realizando el comic "El Muertero Zabaletta" a editarse en España con guión de Diego Agrimbau (Editorial Norma, 2007). Con este guionista realiza "El Asco" para el blog Historietas Reales. Además podemos disfrutar de las siguientes publicaciones en las que participo: ¿Quién es Copérnico?, Carne Argentina y Puerto Kapruccia todo estos títulos del sello La Productora. Para saber más sobre el visita: www.danteginevra.blogspot.com

PORTADAS FAVORITAS!

EL DÍA QUE CAMBIE A MI PADRE POR DOS PECES DE COLORES
de N. Gaiman y D. McKean

El titulo nos cuenta gran parte de la trama, y a nivel grafico Dave Mckean busca esa misma síntesis. Realiza un cambio de elementos desde lo formal, presentándonos la pecera como cabeza, los peces como ojos, haciendo de esta composición un mensaje puramente retórico, dejándonos este personaje que resume la esencia misma de este cuento para niños.

AVANCES

En el próximo número un dossier completo sobre Mazakasu Katsura.
La historieta argentina tiene aguante: una nota sobre La Productora.
Y como siempre reportajes, reseñas y novedades!!!

Lo Ha Dicho

"Escribo para adolescentes inteligentes. Es así como me siento. No quiero escribir para tontos. Creo que la gente es inteligente. Lo que ha ocurrido en los últimos 10 años es que hemos olvidado que los lectores son bastante inteligentes... No quiero tener muchos sub-argumentos colgando durante mucho tiempo. Ese era uno de los problemas que tenían los X-Men antes, la gente se quejaba de eso. Quería crear un montón de mutantes y ver cómo funcionan. Me pareció adecuado para el aspecto de la "escuela". Me gusta la idea de estos hombres-X como rarezas a las que la gente normal vería como a minusválidos, raros o anormales. Me gusta que los lectores miren el aspecto de los personajes las primeras veces, pero después quiero que se fijen en lo que dicen y no en su aspecto."

Grant Morrison
Guionista escocés. Entre sus comics más exitosos destacan New X-Men y la novela grafica Batman: Arkham Ayslum. Actualmente trabaja para DC Comics. Declaraciones suyas referidas a su etapa en New X-Men para la Wizard # 6 (Edición española, junio 2002).

Sabias...

que *Capitán Britania fue el primer trabajo profesional de Alan Davis.*
que *Alan Moore nunca estuvo conforme de como quedan reflejado sus obras en la pantalla grande y por eso no permite que su nombre figure en los créditos.*
que *Kimba, el león blanco fue el primer anime a color y esta basado en un manga de Osamu Tezuka.*

¿CUANTO SABE UD. DE COMICS?

SPIDERMAN

1) **¿Cual era el nombre del tío de Peter Parker?**
a- Will
b- Ben
c- Sean

2) **La primera historia de Spiderman se publico en:**
a- Amazing Spiderman # 01
b- Fantastic Four # 23
c- Amazing Fantasy # 15

3) **¿Cual de estas duplas creo a Spiderman?**
a- Stan Lee y John Romita
b- Stan Lee y Jack Kirby
c- Stan Lee y Steve Dikto

4) **¿Cuál es la identidad de Black Cat?**
a- Mary Jane Watson
b- Felicia Hardy
c- Gwen Stacy

5) **¿Cómo se llamaba el clon de Peter Parker?**
a- Ben Reilly
b- Dick Grayson
c- Robert Baldwin

Respuestas: 1-b, 2-c, 3-c, 4-b y 5-a